LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

RETRO POLIS

JEUX:
VIRTUA FIGHTER 3tb
VIRTUA RACING DELUXE
SONIC CHAOS
SEGA RALLY 2
THEME PARK
COOL SPOT

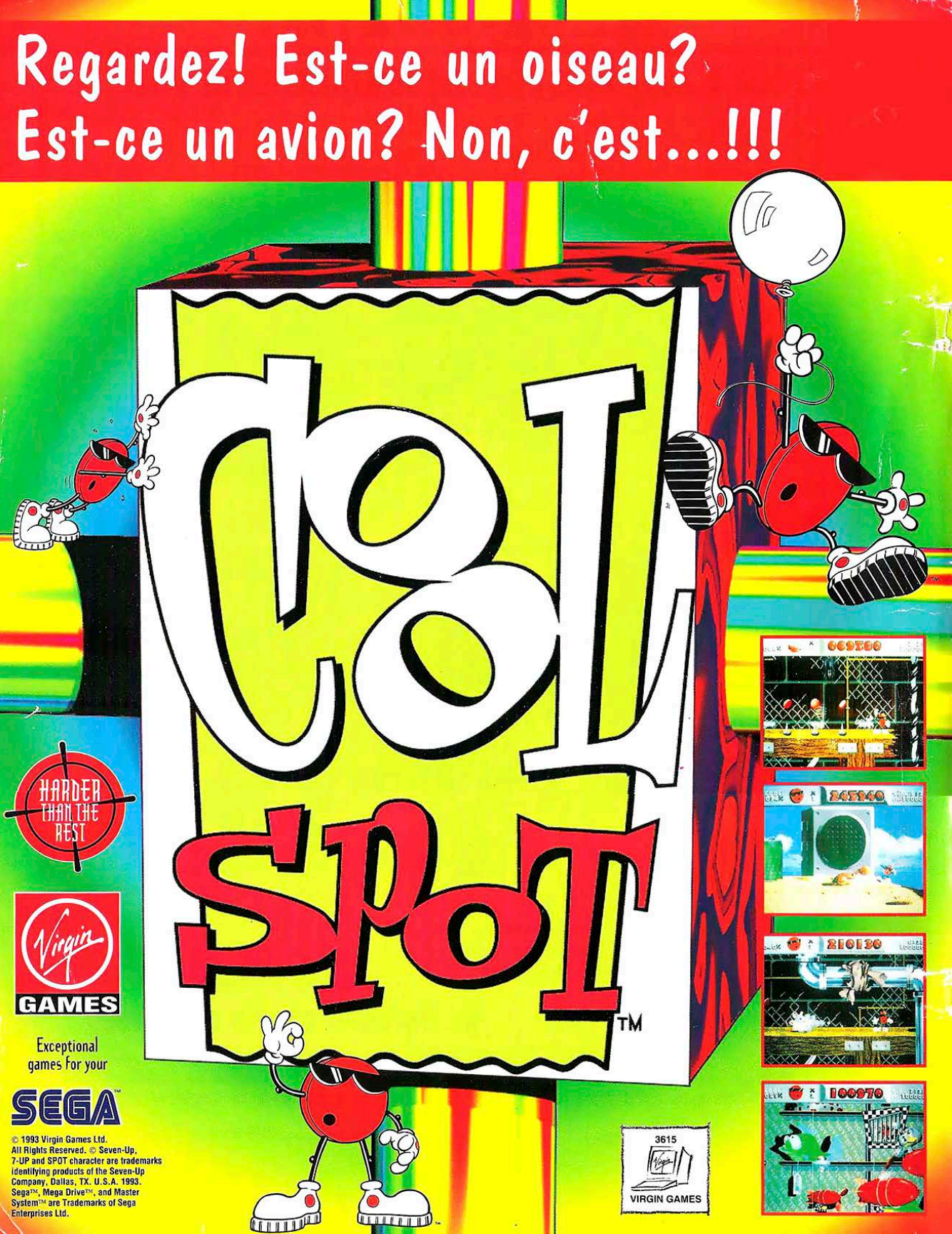
DOSSIER:
Virtua Puzzle Fighter:
Enquête sur les tournois

GOODIES:
Le Chevalier du Labyrinthe
en jeu de société

N°7
juillet 2010

R3TR0P0L15 - 7 - 0€

Regardez! Est-ce un oiseau? Est-ce un avion? Non, c'est...!!!



EDITO JUILLET 2010

Ce mois-ci, votre magazine prend des couleurs très "gold & champagne".
Alors que fêtons-nous? Pas un anniv' (y'en a pourtant encore plein l'agenda dans ce numéro), mais plutôt le début d'un été placé sous le signe de la baston. On commence doucement avec Virtua Fighter 3(tb) pour juillet mais autant vous prévenir tout de suite: nous rentrerons dans le vif du sujet dès le mois prochain avec un nouveau numéro spécial (oui, déjà) consacré au roi des jeux de baston.
D'ici là, asseyez-vous au volant d'une voiture de rallye ou de stock car, prenez un combattant virtuel en stop et allez donc siroter un 7up dans un parc d'attraction en prenant garde de ne pas écrasr un hérisson de poche en route (faudrait vraiment avoir un casque à cornes vissé sur la tête pour ne pas le voir).
Là vous pensez que cet édito part en cachuète mais en réalité, je viens de vous dévoiler subtilement la liste des tests du mois. Enjoy!

Trev

AGENDA p.02
TESTS p.13
DOSSIER p.29

AGENDA

Happy Birthday Sagat

Né le 2 juillet 1955, Sagat, surnommé l'empereur du Muay Thai, fut également le big boss du tout premier tournoi Street Fighter; mais ce géant se fit battre de justesse par Ryu. Relégué à la place de 3ème boss juste avant Bison lors de Street Fighter II, il n'aura de cesse de s'entraîner pour prendre sa revanche... Bien, passons maintenant rapidement en revue ces 2 signes particuliers: la cicatrice sur son torse est célèbre, il s'agit de la marque laissée par le Dragon Punch fatal et décisif de Ryu. Et l'oeil en moins, savez-vous d'où il vient? Eh bien il s'agit d'un petit cadeau que lui a fait Go Hibiki (le père de Dan) juste avant de succomber aux blessures d'un violent combat de rue avec le thaïlandais. Sagat reste un personnage très intéressant, malgré son côté grosse brute et vilain méchant: sa soif de vengeance à peu à peu évolué en besoin de retrouver son honneur à travers les vraies valeurs d'un combat

digne de ce nom. Et en combat, c'est une valeur sûre qui mêle puissance, fougue et allonge. Il est d'ailleurs souvent au coeur de débats de joueurs concernant le déséquilibre de personnages trop forts par rapport à d'autres dans certains épisodes...

Happy Birthday Sarah

Sarah Bryant est née le 4 juillet 1973, mais elle a eu d'autres préoccupations que fêter l'indépendance américaine ou souffler les bougies de son gâteau d'anniversaire. En effet, elle avait été enlevée par Judgement 6 qui lui a fait subir un lavage de cerveau avant de l'envoyer dans l'arène du tournoi Virtua Fighter. Avec son redoutable jeu de jambes, elle devait y éliminer son frère Jacky mais celui-ci parvint à la sauver et à la libérer de l'emprise de l'organisation lors du 2nd tournoi. Happy End? Pas vraiment, car Judgment 6 n'en a pas fini avec les Bryant et il semblerait que Sarah elle-même n'en ait pas tout à fait terminé avec Jacky... Allez hein, ça suffit les chamailleries entre frère et soeur sinon c'est chacun dans sa chambre direct et privé de dessert!

Happy Birthday Jubei

Tung-Fu Rue n'a pas suffi à remplir le quota carte Vermeil dans Fatal Fury: voici donc Jubei Yamada en renfort; né le 7 juillet 1922, il fait alors office de doyen mais comme vous le savez, les petits vieux sont souvent redoutables dans tout bon jeu de baston qui se respecte. Ça tombe bien, celui qui a repris l'entraînement de Mai Shiranui assume son âge mais refuse de finir le cul vissé dans un canapé à regarder des feuilletons débiles; il est donc toujours partant pour fourrer son nez là où il y'a de l'action. Et si il n'est pas capable d'envoyer des boules d'énergie, qu'à cela ne tienne: il n'hésitera pas à se servir de gros biscuits japonais comme projectiles de substitution. Mais il est ouf, ce mec!

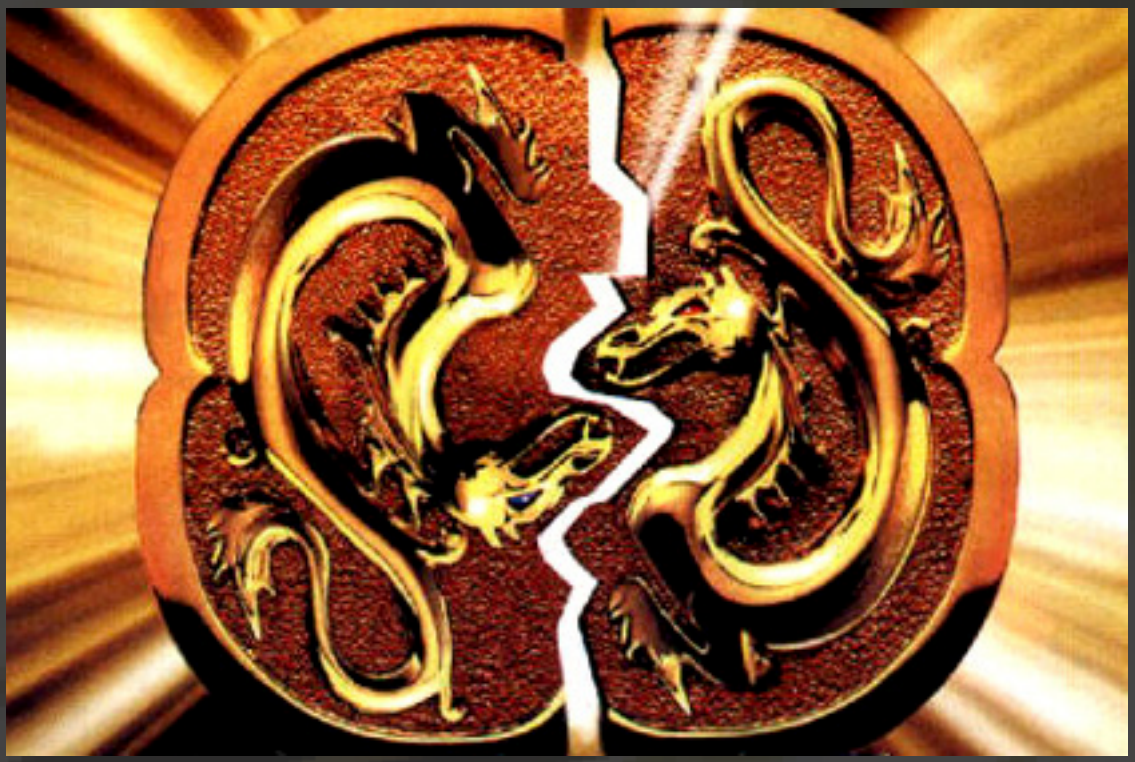
Sortie de la Saturn

Le 8 juillet 1995, la Saturn arrive sur le territoire européen! Le Mega-CD et le 32X avaient amorcé respectivement le virage du support CD et la puissance 32 Bits mais chacune de ces consoles fut un cuisant échec. Place donc à la vraie console nouvelle génération de Sega dont le look fait bel et bien penser à l'évolution de la Megadrive qu'on attendait tous...

Sortie de Virtua Fighter

Le 8 juillet 1995 est donc le jour de sortie de la Saturn en Europe mais aussi de son premier line-up qui, bien qu'assez réduit, se dote d'une vraie bombe: l'adaptation du tout premier jeu de combat en 3D: Virtua Fighter. Quand on vous dit que ce premier épisode aux polygones encore très épurés est à la baston ce que Virtua Racing est à la course, entendez par-là que c'est également un gage de qualité. Le genre passe dans une nouvelle dimension, graphiquement mais aussi techniquement!

Sortie de Double Dragon au ciné



10 juillet 1996: le film Double Dragon sort dans les salles françaises! L'affiche s'appuie sur la sortie précédente de Mortal Kombat pour nous promettre ici aussi du grand spectacle digne du jeu vidéo... Hum, au vu des premières images, on peut cependant avoir comme un doute. Cependant, le casting assez amusant réunit Mark Dacascos incarnant l'un des frères Lee, Robert Patrick (ex T-1000 de Terminator 2) en grand méchant au look discutable et Alyssa Milano en petite terreur des rues peroxydée. Alors, ça vous tente?

Départ en retraite de David Rosen

Le 15 juillet 1996, Mr. Rosen prend sa retraite et quitte ainsi ses fonctions au sein de Sega. Si vous pensiez qu'il avait un vague poste créatif chez Sega, ou qu'il était assigné au café au sein de la firme, un petit historique rapido s'impose: David Rosen a découvert le Japon lorsqu'il a servi dans l'armée américaine. Coup de coeur, il y'est resté à la fin de la 2nde Guerre Mondiale. Il y fonde en 1954 Rosen Entreprises qui au départ importe des photomatons à jetons, puis va se tourner progressivement vers l'importation de machines plus ludiques. Des jeux de bars à l'arcade, il n y'a qu'un pas que Rosen franchit en 1965 lorsqu'il décide de faire fusionner son entreprise avec Service Games, qui produit ces machines. David Rosen en devient PDG, Service Games devient Sega et le grand retour de Rosen aux USA se fera en 1983 lors du grand crash des consoles: Hayao Nakayama prendra alors sa place au Japon, Rosen quand à lui sera à la tête de la filiale américaine de Sega. La suite de l'histoire de la firme, nous la connaissons mieux à travers les consoles les plus populaires comme la Master System et la Megadrive mais une chose est claire: malgré tous ses efforts pendant près de 40 ans d'investissement, on ne peut pas dire que David Rosen parte en laissant derrière lui une entreprise au meilleur de sa forme en 1996, avec une Saturn en difficulté face à un nouveau concurrent de taille...

Happy Birthday Ryu

Il y'a deux naissances fondamentales dans l'histoire de l'humanité. La première est celle d'un mec appelé Jésus qui avait découvert le sens du mot Fatality bien avant Mortal Kombat. La seconde est bien sûr celle de Ryu Hoshi, né le 21 juillet 1964. En plus d'être le personnage phare de la saga Street Fighter, Ryu incarne également le summum du combattant. Celui qui n'abandonne jamais, celui pour qui la vie est une quête perpétuelle d'apprentissage et de perfectionnement du combat. Non mais franchement, quelle classe ce Ryu! Ce personnage est d'ailleurs un vrai centre de gravité: Sagat cherche à retrouver l'honneur qu'il lui a volé, Ken cherche toujours à rivaliser avec lui, M. Bison veut s'emparer de son potentiel, Sakura lui voue une solide admiration, Akuma voit en lui son seul adversaire valable... Et je ne vous parle pas du petit Kevin qui a arraché les manches de son kimono au judo la semaine dernière pour essayer de lui ressembler! Dans 2000 ans, c'est certainement Ryu qu'on évoquera à travers la bible Street Fighter: «... Et vint alors l'enfant prodige, celui qui crucifia le Roi du Muay Thai d'un Shoryuken Sacré». Amen.

Happy Birthday T-Hawk

T-Hawk, né le 21 juillet 1959, a fêté dignement son anniversaire en éxécutant un 360 frontside parfaitement replaqué devant une foule en délire et... Aaah mais non attendez, il y'a erreur sur la personne! Il ne s'agit pas de ce skateur de Tony mais de Thunder Hawk, l'un des nouveaux challengers de Super Street Fighter II! Vous l'avez sûrement remarqué dans les jeux de baston, il y'a des stéréotypes avec le karatéka de service, le sumo de service, la nana canon de service... Eh bien T-Hawk fait partie de la nouvelle vague des indiens de service, avec du grand classique au niveau de la storyline: la défense de son territoire et de son peuple. Voilà... Mais comme les temps changent, il ne repoussera pas la menace avec un arc et des flèches mais avec de grosses mandales et des prises qui feront voler les visages pâles les plus inconscients...

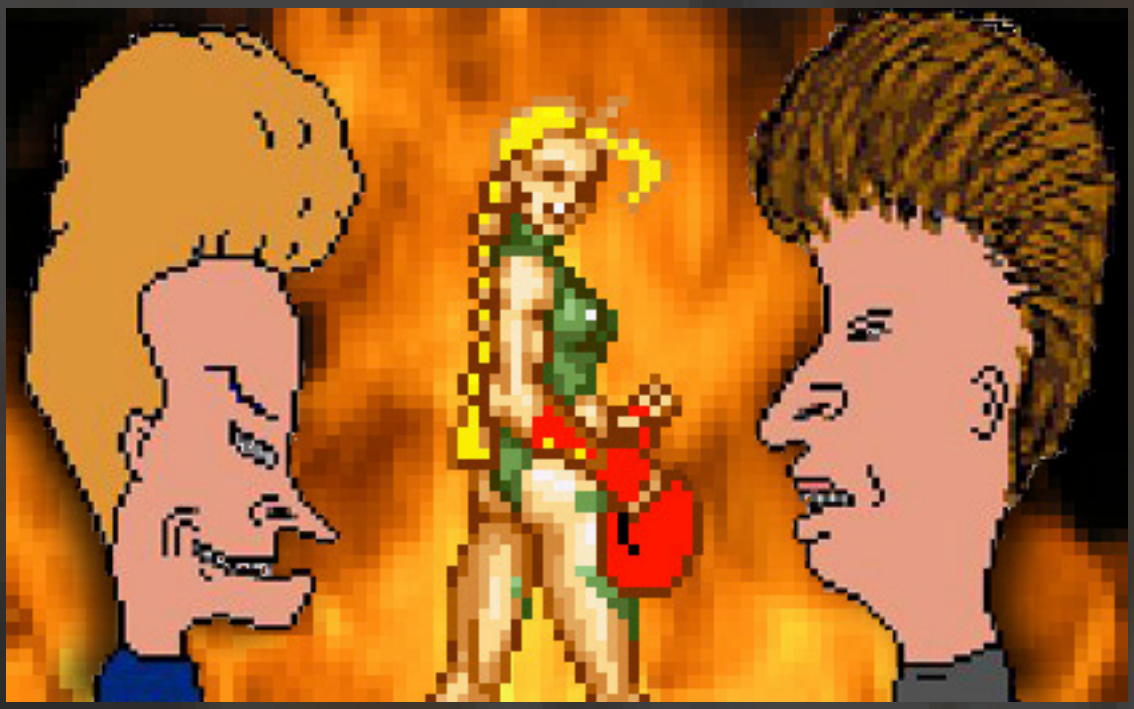
Accord entre Sega et 3DFX

Le 22 juillet 1997, Sega conclut un accord avec 3DFX pour que cette société produise les puces graphiques 3D de la prochaine console de Sega... vu le savoir faire de 3DFX en la matière, on peut donc s'attendre à du lourd pour le futur de Sonic et ses potes!

Le saviez-vous?

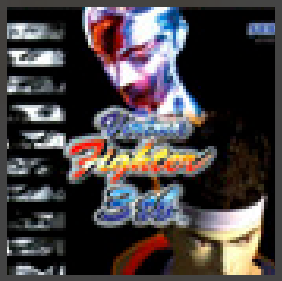
Contrairement aux autres jeux de la 16 bits de Sega, il est impossible de faire fonctionner la version Megadrive deVirtua Racing si vous avez connecté un 32X sur la console!

Annonce d'un système de classification des jeux vidéo



31 juillet 1994: L'IDSA (Interactive Digital Software Association) annonce l'arrivée d'un système de classification pour prévenir du contenu sexuel, violent et du langage choquant dans les jeux vidéo. Une très bonne idée qui permettra aux fans de cul, de sang et d'insultes de mieux s'y retrouver dans les rayons des magasins!

TESTS


Fighter
3rd

Virtua Racing
DELUXE

SONIC CHAOS

SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
SEGA

SEGA
theme PARK
GA SATURN

MEGA DRIVE
COOL SPOT

Labyrin

VIRTUA FIGHTER 3TB

combat 3D • Sega/Genki • 14 octobre 1999 • 1 ou 2 joueurs DREAMCAST

Le grand tournoi est enfin de retour! Après d'alléchantes images, une cinématique à couper le souffle et une sortie arcade en bonne et dûe forme, Virtua Fighter 3 arrive enfin sur Dreamcast affublé de la mention «tb» pour Tournament Battle. Mais n'est-ce pas un peu trop tard?

Graphiquement très beau et soigné (même si les plans rapprochés trahissent quelques détails un peu grossiers), VF3tb a toutefois perdu un peu d'impact depuis sa lointaine sortie arcade. L'aspect technique propre à la série est toujours présent, avec une palette de coups toujours riche et complexe et il faut reconnaître que le gameplay est bien plus agréable et dynamique - exit au passage les sauts qui durent 3 heures de VF2... La tradition des 2 nouveaux personnages est respectée avec l'arrivée de Taka-Arashi le sumo et Aoi, experte en aïkido, qui s'intègrent plutôt bien aux «anciens combattants». Le fameux Team Battle n'est pas une nouveauté dans la série mais il est davantage mis en avant ici, offrant une alternative solide au mode arcade traditionnel; pour le reste Virtua Fighter 3tb a évolué de manière relativement sage.

On appréciera notamment les arènes qui sortent désormais de la structure totalement plate à laquelle nous étions habitués dans les volets précédents. Pas d'étages et de précipices à l'horizon non plus, mais des dénivellés ou escaliers ici et là qui rendent les combats un peu moins monotones c'est toujours bon à prendre, tout comme le nouveau petit pas d'esquive. Mais que dire de la possibilité de combattre en vue subjective? Logique pour un jeu de caisses ou un FPS, c'est juste handicapant et inutile pour un jeu de baston. Au rayon bizarre, Il faut également finir le jeu pour débloquer la sublime cinématique d'intro dans un sous-menu et sauvegarder avant de la visionner sinon elle s'efface. Super. Ces deux procédés farfelus mis à part, le jeu en lui-même fait toujours honneur à cette prestigieuse licence mais gare à l'absence de renouveau qui va fatalement être profitable à la concurrence, et ce n'est pas ce qui manque...

- globalement toujours aussi soigné
- des aires de combat intéressantes

- suite assez classique et sans surprise
- contenu mal organisé

88%

GRAPHISMES 9 • SON 8 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 9

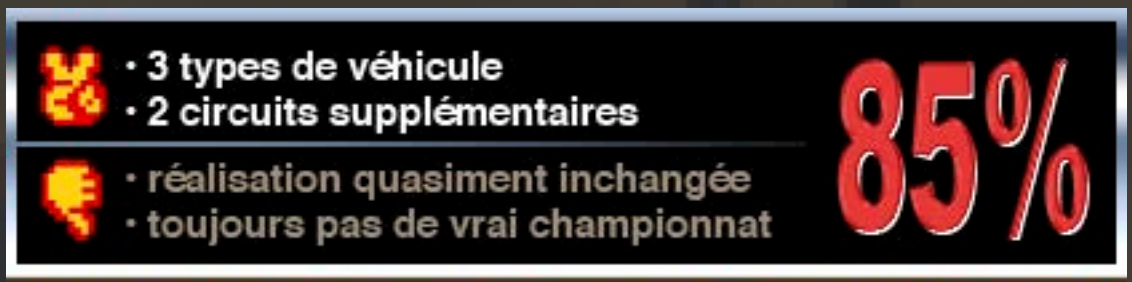
VIRTUA RACING DELUXE

course • Sega/AM2 • 14 décembre 1994 • 1 ou 2 joueurs 32X

Vous revoilà... Vous qui aviez longuement économisé pour vous acheter Virtua Racing, le jeu de course ultime sur Megadrive. Vous pensiez être tranquille en ayant fait un bon investissement à long terme. Seulement voilà, une version encore plus ultime du jeu est sortie. Argh et en plus, cette fois il va falloir en braquer des Pères Noël pour y jouer car ça se passe sur 32X. Allez, jetez quand même un oeil à ce qui suit avant de pleurer, on sait jamais...

On pouvait comparer à juste titre Virtua Racing et Virtua Fighter mais si la version Remix du jeu de baston proposait une petite refonte graphique de l'original, il n'en est rien pour Virtua Racing Deluxe qui reste bien plus proche de l'opus Megadrive que de la version arcade de référence (dommage quand on sait qu'il faut désormais booster sa console au 32X pour y jouer...). Le véritable intérêt de V.R. Deluxe sera donc l'ajout de 2 circuits supplémentaires et 2 nouveaux véhicules (Stock-Car et Prototype) aux performances et au gameplay différents de la F1 de base.

Un bon point pour la durée de vie du jeu qui ne dépendra plus seulement de 3 courses à refaire encore et encore avec le même bolide. Les nouveautés de taille s'arrêtent malheureusement là, et on déplore toujours l'absence de championnat qui résume encore la mode solo à un Time Attack... avec des concurrents. Si vous possédez la version Megadrive, c'est donc l'essentiel. Cette version Deluxe sera juste conseillée à ceux qui recherchent de bons titres pour rentabiliser leur 32X.

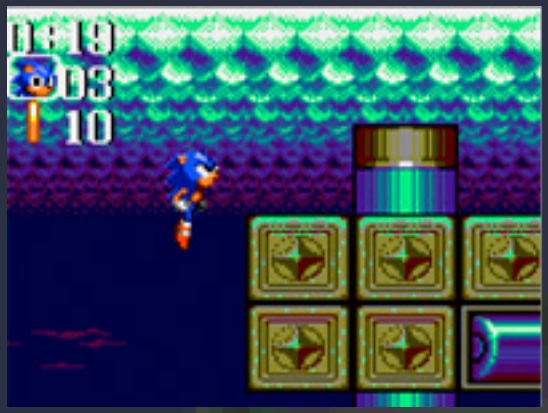


GRAPHISMES 8 • SON 7 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 9

SONIC CHAOS

plates-formes • Sega/Aspect • novembre 1993 • 1 joueur GAME GEAR

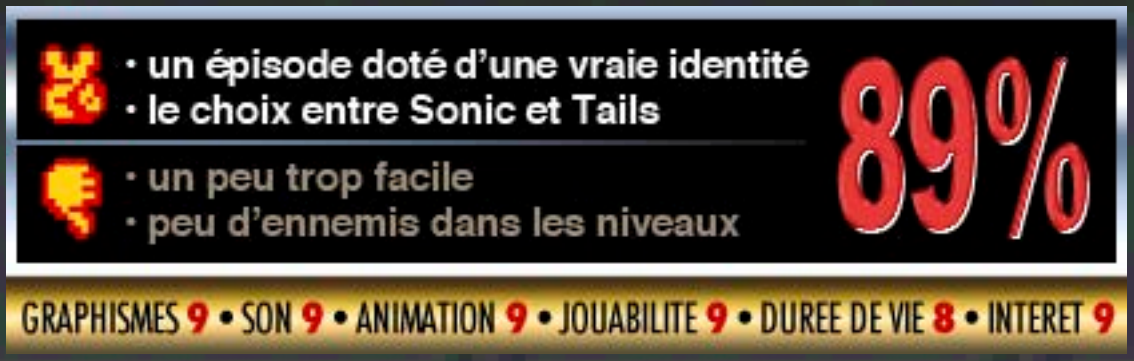
Le nouveau volet des aventures du hérisson sur Game Gear n'est pas un Sonic numéroté, il s'appelle Sonic Chaos. Un détail qui compte car il pourrait bien s'agir là d'un véritable épisode de référence pour les 8-bits, là où les précédents se contentaient de se différencier des versions homonymes sur Megadrive. Allumez votre Game Gear, vous allez voir...



Sonic Chaos retrouve l'ambiance des épisodes 16 Bits originaux qu'on avait un peu perdu de vue lors du volet précédent sur la portable de Sega avec de nombreux détails anecdotiques mais plaisants, comme les palmiers ou vrilles du premier niveau. Autre excellente nouvelle: Tails est non seulement jouable, mais on peut en plus le faire librement voler. Du coup, Sonic en profite lui aussi pour chopper un nouveau moyen de foncer en plus de l'attaque en vrille car rappelons-le, le but du jeu est à chaque fois de parcourir différentes zones... à toute vitesse tant qu'à faire. Pour enfoncer le clou du comparatif GG/MD, cet épisode possède désormais

lui aussi ses propres stages bonus pour rendre la chasse aux émeraudes Chaos encore plus intéressante.

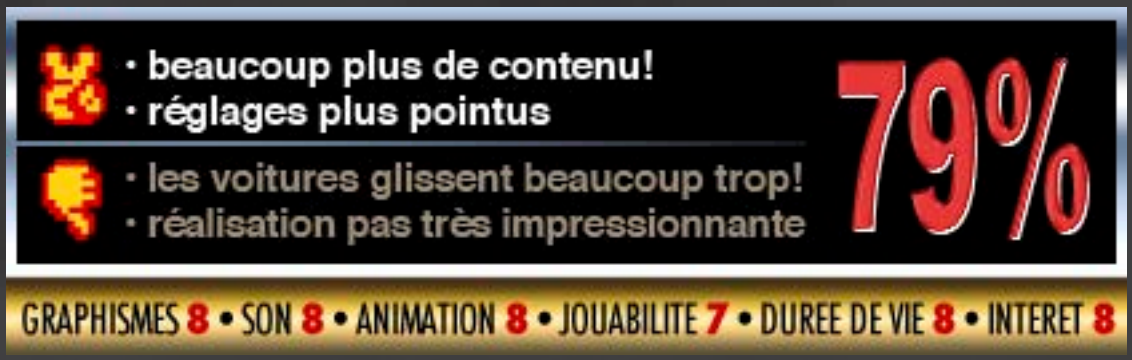
Mais la vraie force de Sonic Chaos est d'emprunter le meilleur des versions Megadrive pour servir une aventure totalement inédite et pleine de fraîcheur. Ce Sonic ne ressemble à aucun autre, et là où son prédécesseur semblait avoir un peu de mal à se trouver, celui-ci semble être enfin parfaitement calibré pour les 8-Bits. Enfin parfaitement... Pas tout à fait car il reste quelques petits défauts à ajuster pour la suite, comme la trop grande facilité globale du jeu ou un certain manque d'ennemis au fil des niveaux. Sonic Chaos a néanmoins posé d'excellentes bases et s'impose définitivement comme un jeu à posséder absolument sur Game Gear.



Le premier Sega Rally avait fait très fort à l'époque en s'imposant comme le roi du genre mais le plus dur n'est pas de chopper la couronne, il faut savoir la garder. Pas évident, surtout quand ça glisse de trop! Sega Rally 2, où quand l'art du dérapage devient du patinage sur route, c'est ici que ça se passe...

Repartons sur la planète Saturn avec Sega Rally, premier du nom: peu de caisses, peu de circuits mais un plaisir de jeu énorme servi par une maniabilité excellente et une réalisation aux petits oignons. Sega Rally 2 propose beaucoup plus de contenu avec un long championnat, plusieurs circuits et environnements, des tas de voitures... Mais le plaisir de jeu n'est plus vraiment là. Le gros souci vient de la maniabilité qui fait que les voitures sont toutes devenues de vraies savonettes: on passe alors son temps à rééquilibrer la direction tant bien que mal après chaque coup de volant en espérant garder une bonne vitesse sans trop taper les bords. Les concurrents ne sont pas très rapides mais bonne chance quand même pour tous les griller dans ces conditions...

Côté réalisation, la Dreamcast en a encore sous le pied c'est certain. Au menu des détails qui fâchent, on notera un brouillard parfois trop prononcé à l'horizon et une animation qui ne deviendra parfaitement fluide que dans de rares moments de bravoure.
Il reste heureusement un solide contenu: des environnements sympas avec différentes conditions climatiques, un plus large choix de véhicules avec de nombreux paramétrages... Et un mode solo enrichi d'un mode championnat sur 10 ans avec voitures cachées à la clé. Sega Rally Championship nous offrait une qualité extraordinaire, Sega Rally 2 nous amène la quantité. Alors peut-être qu'en frottant les 2 CD l'un contre l'autre, on obtiendra une vraie suite digne de ce nom?

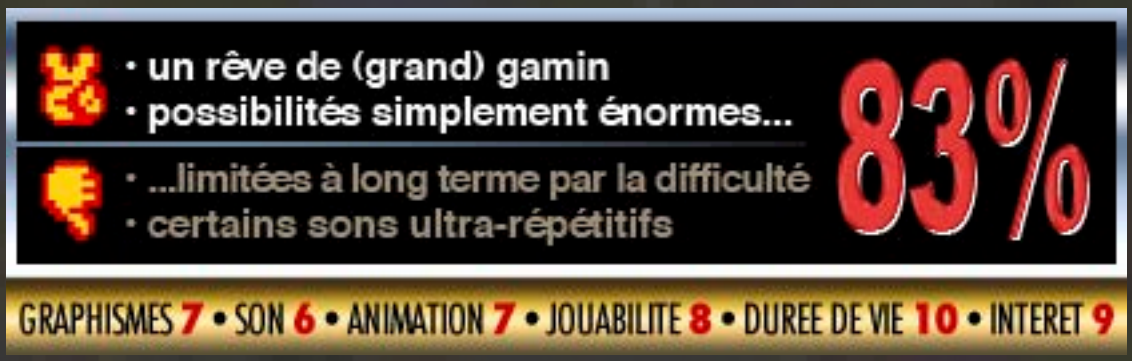


Theme Park vous met aux commandes d'un parc d'attractions... Vous salivez déjà en pensant aux glaces, aux montagnes russes et à tout ce qui vous attend à l'intérieur? Et ben avant de profiter de tout ça, il va falloir jouer aux adultes et tout gérer correctement... Allez courage, et puis ça reste un parc d'attraction donc ça va être forcément fun!

Le soft permet de prendre en charge une quantité énooorme de choses. La partie la plus sympa est bien sûr la mise en place des attractions, des boutiques, de la déco (la 32 Bits permet d'ailleurs d'essayer ses manèges), on peut alors paramétrer tout ce qui est installé, depuis la vitesse de la grande roue au taux de caféine des boissons en passant par le prix des billets et la négociation des salaires... La partie plus complexe consistera à investir en bourse mais aussi dans les recherches car la durée de vie d'un parc dépend aussi des innovations. Mieux vaut améliorer un parc par petites touches que se faire plaisir dès le départ en mettant le paquet... La patience sera d'ailleurs récompensée car les meilleurs

éléments à acheter seront bien sûr disponibles en dernier. Et c'est là une petite frustration car les joueurs les moins raisonnables feront très vite faillite (au milieu d'un parc d'attractions, qui a envie d'être raisonnable?).

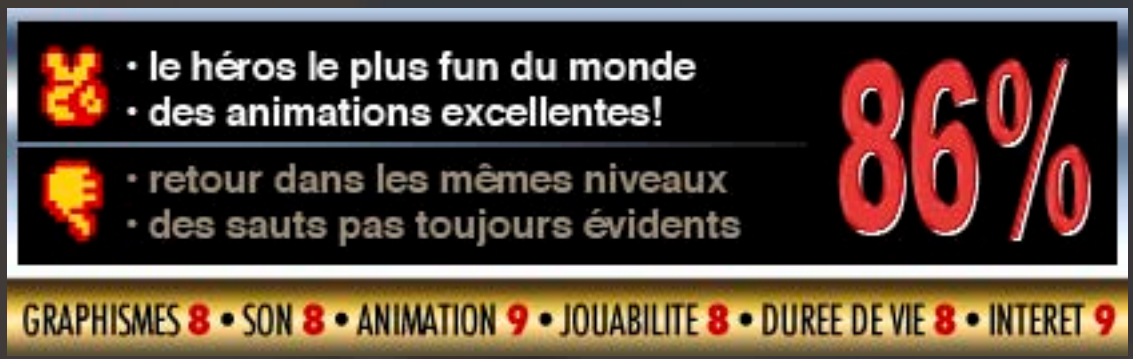
Theme Park a le pouvoir de transformer le plus innocent des fans de barbe à papa en redoutable homme d'affaires! Hop ici j'augmente la dose de sel dans les frites pour augmenter le prix des boissons à côté, là je diminue le budget de recherche des attractions pour augmenter celui de la capacité des bus et ramener plus de monde... La 3D isométrique toute mimi a nettement gagné en détails et en couleurs depuis les versions 16 Bits, de quoi rendre cette expérience de jeu aussi agréable que riche et amusante! Mais je dois à présent vous laisser: j'ai des visiteurs à récupérer à l'autre bout du parc. Le virage serré après la descente du grand huit, c'était finalement pas une bonne idée...



Le perso le plus cool du moment est une pastille rouge avec des baskets et des lunettes de soleil. Il boit du 7up et fait du yoyo ok? Le moins que l'on puisse dire c'est que Cool Spot revendique haut et fort son côté fun, alors voyons voir si cette assurance cache un vrai hit ou bien un jeu vide comme une bouteille échouée sur la plage...

Cool Spot, c'est avant tout un jeu de plates-formes dans lequel on balade son perso dans tous les sens avec plaisir, car ses animations sont juste excellentes qu'il grimpe, tire, tombe ou saute! Le côté sympa du soft réside dans la recherche: il faut en effet réunir un certain nombre de pastilles rouges disséminées dans chaque niveau pour en voir le bout en libérant un Cool pote. Grande liberté dans les niveaux donc, ça tombe bien car il faudra souvent fouiller dans tous les coins pour avancer ou se faire au passage un niveau bonus parmi des bulles à l'intérieur d'une bouteille de 7up! Le jeu est donc agréable, frais, on s'y sent bien, en plus la zique d'ouverture elle arrache... Mais attention tout n'est pas cool dans ce spot!

En effet, le perso est très sympa mais les sauts sont assez lourds, du coup on ne sait jamais lors d'un bond si on va réussir à atterir aussi loin que prévu; même si en général ça le fait quand même, c'est déjà un peu plus gênant face à des ennemis ou des pièges. L'autre défaut se pointe vers la moitié du parcours lorsqu'on doit se retaper les niveaux du jeu avec une difficulté un peu réhaussée. Recycler une canette c'est bien, recycler des niveaux de cette façon ça craint! L'aventure devient alors trop linéaire et l'absence de boss se fait bien ressentir. Mais le Cool Spot est malin les amis, et la réalisation sublime du jeu fait tellement honneur à la 16 Bits qu'elle arrivera sans trop de problèmes à nous faire passer la pilule. Enfin la pastille. Et voilà ça recommence, j'ai à nouveau envie de me saouler au 7up sur une plage un soir d'été pour parler à mes amis de tous ces persos qui font des trucs trop cool quand on touche pas à la manette...



LE CHEVALIER DU LABYRINTHE

Une merveilleuse

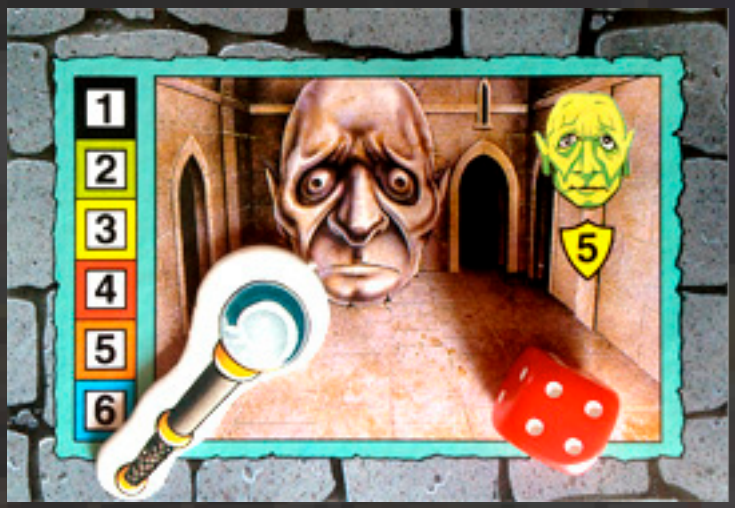
rôle/réflexion • MB Jeux/Antenne 2 • 1991 • 2 à 4 joueurs • 8 ans et plus

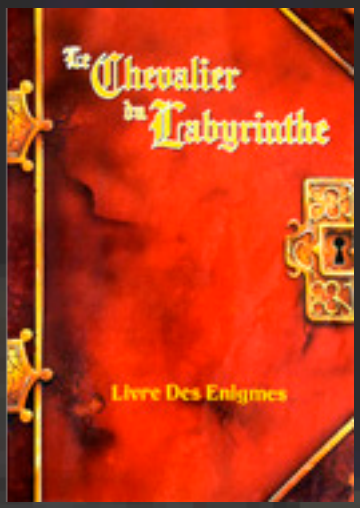
JEUX DE SOCIETE

Vous rêvez d'arpenter les dangereux couloirs du Chevalier du Labyrinthe et de déjouer ses pièges? Pas facile de faire partie des heureux élus pour l'émission TV... La bonne nouvelle, c'est qu'un jeu de société va essayer de rendre cette extraordinaire aventure accessible à tous!

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la boîte de jeu fait envie: avant même de l'ouvrir, on s'imagine déjà en train de tâtonner dans une pièce envahie par un serpent géant... Alors quand on découvre le contenu, c'est forcément la déception! Un plateau classique avec un morceau de château en carton, des pions, des jetons, des cartes

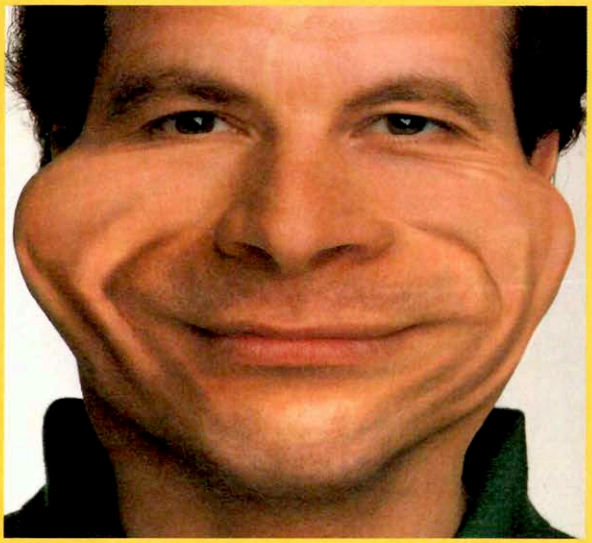
et un livre des énigmes. Mince alors, pas de serpent, d'araignées ou de squelettes à l'horizon! Les seuls personnages issus du jeu sont dessinés dans un coin des cases du plateau qui illutrent tout de même plutôt bien les pièces du château. L'aventure se passera donc surtout dans l'imagination des joueurs qui voudront tenter malgré tout d'atteindre le trône de Merlin.





Ce jeu du Chevalier du Labyrinthe emprunte heureusement de nombreuses références à l'émission mais aussi au jeu de rôle en général, mêlant stratégie, hasard et connaissances; les parties sont donc suffisamment divertissantes mais le fossé entre son contenu et celui forcément très visuel de l'emission en fera surtout un lot de consolation pour tous ceux qui n'auront pas eu la chance de vivre l'expérience originale...

VERDICT ★★★★☆☆



Vous n'avez jamais joué aussi Vite.

MEGADRIVE 32X

Amateurs de sensations fortes, la 32X a le plaisir de vous annoncer qu'en 95 vous allez être servis : VIRTUA FIGHTER, Congo, Shadow of Atlantis, Farenheit CD 32X, Gen 13, Virtua Hamster, Skiped, Kolibri, VR Troopers, NBA Action, Ratchet & Bolt, Striker, 3D Asteroid, Alone in the dark 2, Outpost, X-Perts ...

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

METAL HEAD

GOLF MAGAZINE GREAT 36 HOLES*

SEGA

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

36 15 SEGA
1,27F/ mn

36 68 01 10
2,19F/ mn

Virtua Puzzle Fighter

Enquête sur les tournois...

La série Virtua Fighter a toujours été réputée pour sa technicité mais rarement pour son scénario. Il existe pourtant bel et bien mais le jeu en lui-même n'apporte pratiquement aucune réponse sur le déroulement des tournois, les champions, les perdants... Seules les biographies des personnages dans les notices des jeux apportent des indices qu'il faut assembler pour avoir une idée des affrontements qui ont officiellement eu lieu. Retropolis a donc réuni toutes les pièces pour vous livrer le puzzle des 3 tournois le plus complet possible.

Virtua Fighter

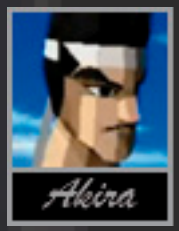
Le premier tournoi est le plus flou au niveau de sa structure. On connaît le finaliste Lau mais pas son adversaire ni son parcours. Toutefois, on sait que:

VS

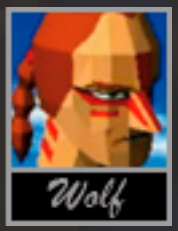
Pai a affronté son père Lau, elle a perdu. Mais on ignore à quel stade du tournoi ce match a eu lieu.

VS

Sarah a affronté son frère Jacky, celui-ci l'a battu mais n'a pas réussi à la sauver de l'organisation qui l'a kidnappé. Elle a disparu après le combat.

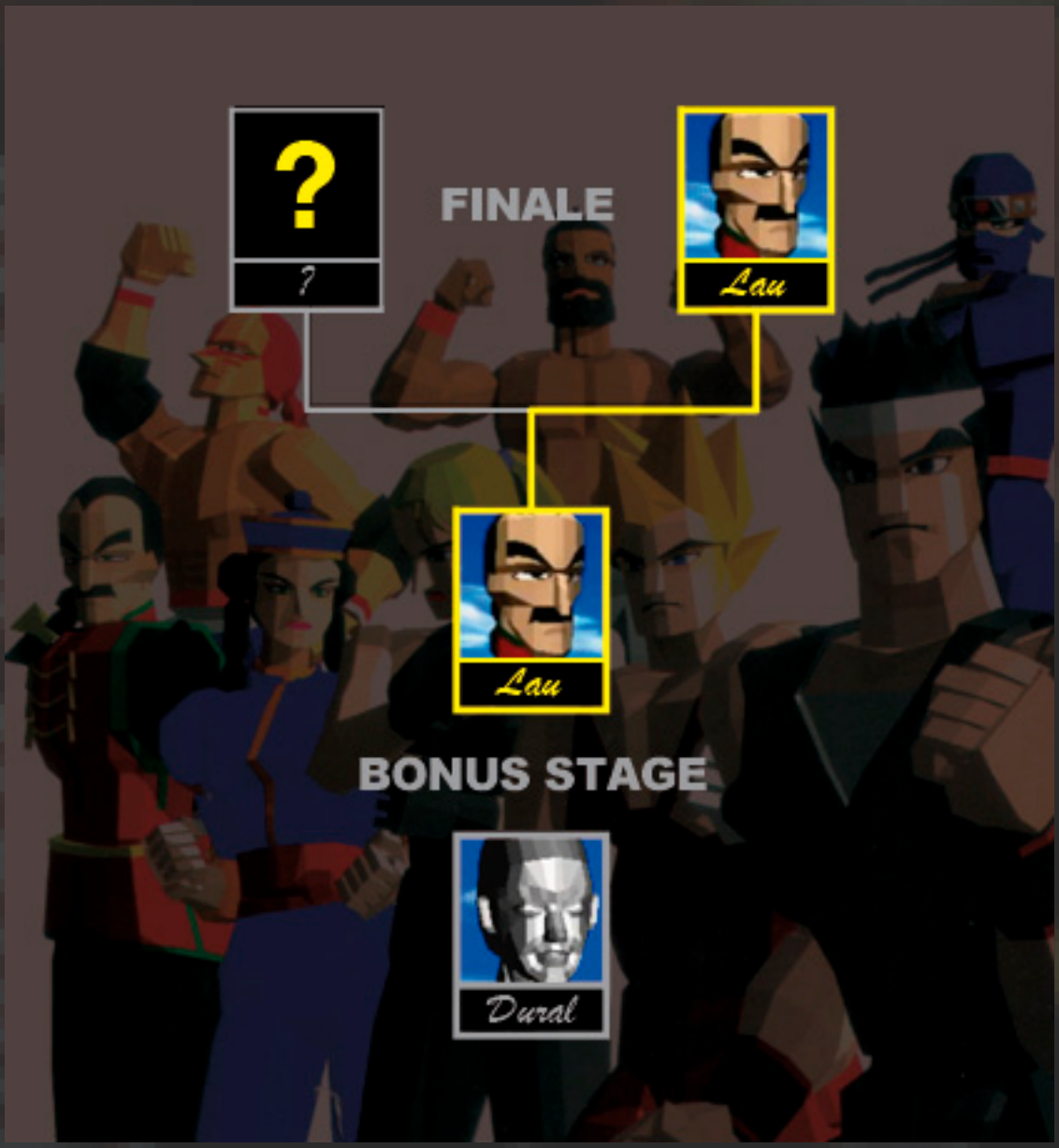


VS



Akira et Wolf se sont découvert une forte rivalité. On ignore qui a gagné ce combat mais il est possible qu'Akira, favori, soit sorti vainqueur et ait atteint la finale.

• Les 2 combattants restant par déduction sont Jeffry et Kage mais rien n'indique qu'ils se sont affrontés sachant que les autres duels ne représentaient pas forcément la 1ère série du tournoi. Toutefois, Kage a fait une forte impression, ce qui fait également de lui un finaliste potentiel.

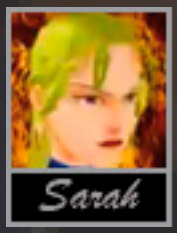

?
?
FINALE
Lau
Lau
BONUS STAGE
Dural

Virtua Fighter 2

VF2 se précise un peu plus autour de la finale. Si on ne connaît toujours pas le second finaliste, on sait que Kage a atteint les demi-finales. Les autres matchs connus concernent exactement les mêmes personnages que dans VF1:

VS

Pai a de nouveau perdu un combat contre son père. Connaissant le précédent palmarès de celui-ci, il pourrait facilement faire partie des demi-finalistes et pourquoi pas le fameux finaliste mystère...



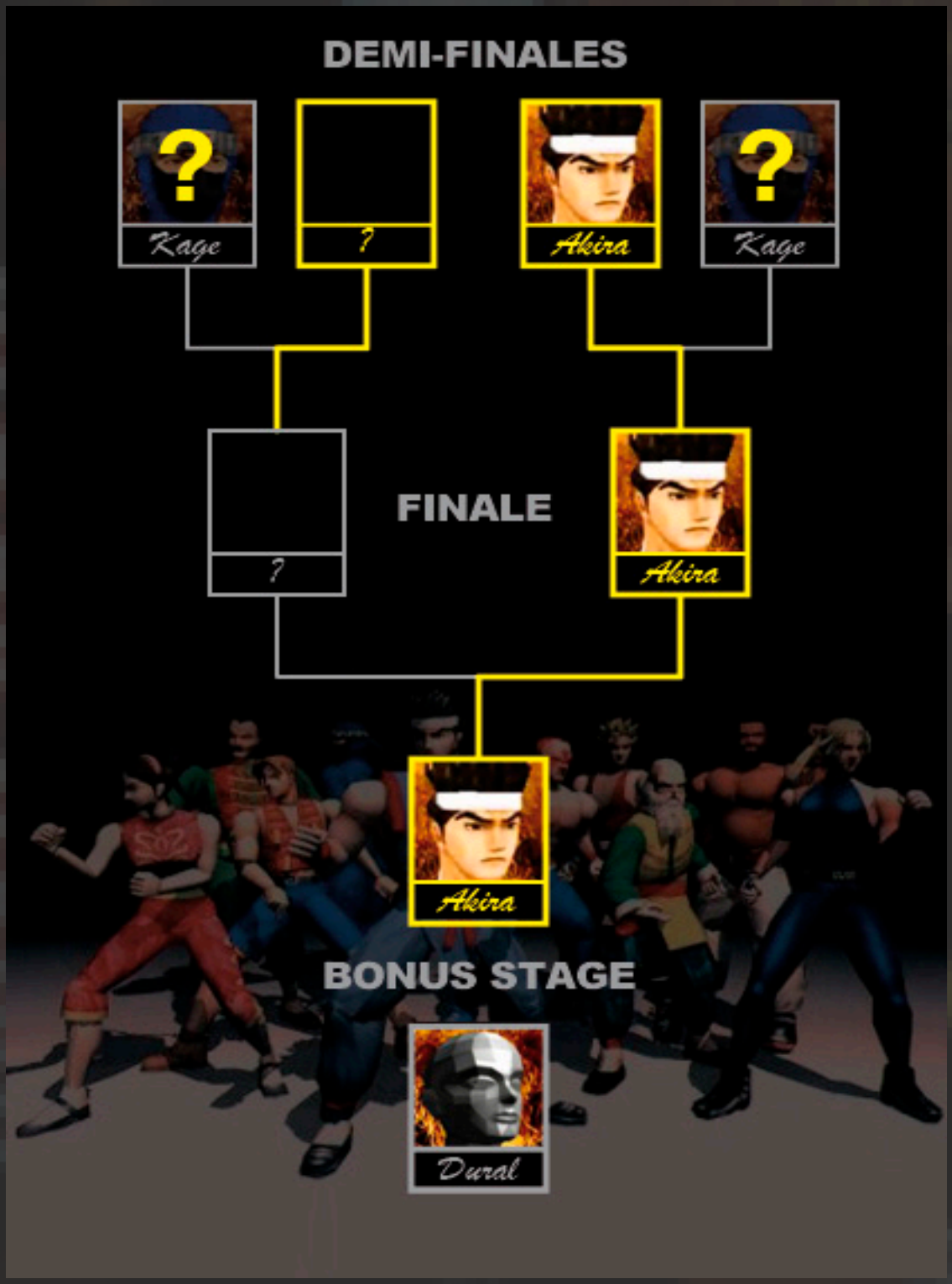
VS

Jacky a également vaincu Sarah une 2nde fois mais cette fois, il a réussi à la libérer de l'emprise de Judgment 6. Son classement dans le tournoi reste toutefois inconnu.

VS

Cette fois, l'issue du combat entre les 2 rivaux est clairement établie mais Akira a gagné de justesse, ce qui fait de Wolf un demi-finaliste ou un finaliste également très probable...

• Lion, l'un des petits nouveaux, s'est fait éliminer au premier tour mais on ignore par qui.
• Shun-Di pense avoir reconnu un disciple pendant le tournoi, mais en dehors de cette info on ignore tout de son parcours.
• Jeffry a apparemment gagné moins d'argent qu'au tournoi précédent; même si son classement reste inconnu, on peut donc supposer qu'il est allé moins loin que dans VF1.


DEMI-FINALES
?
Kage
?
Akira
?
Kage
FINALE
?
Akira
Akira
BONUS STAGE
Dural

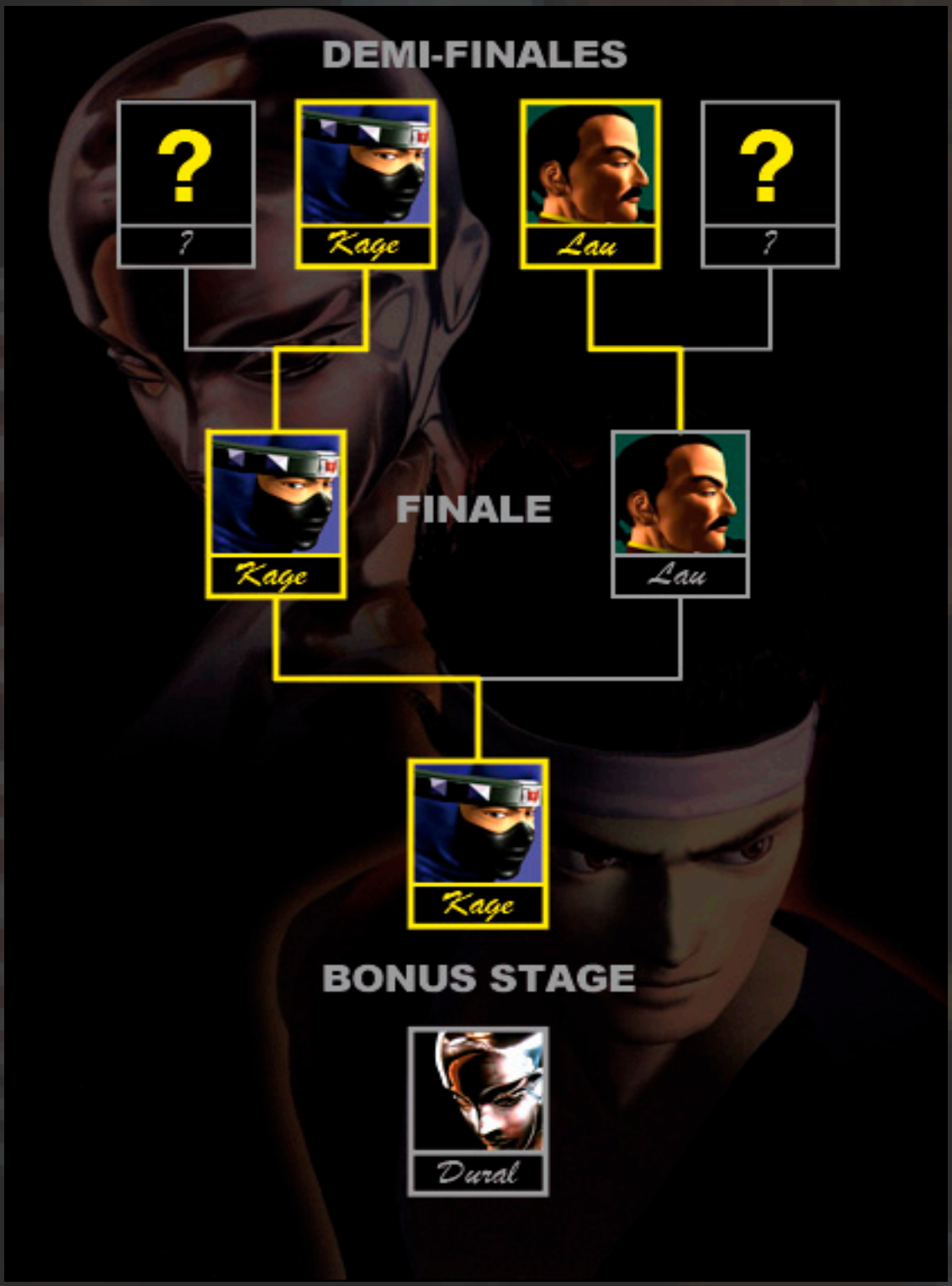
Virtua Fighter 3

Cette fois, nous connaissons enfin le nom des 2 finalistes du tournoi! Seulement on n'en sait pas beaucoup plus, même au niveau des matchs précédents.

VS

La désormais traditionnelle défaite de Pai face à son père a bien eu lieu dans VF3, mais comme d'habitude il est très difficile d'affirmer avec exactitude à quel moment de la compétition ce combat a eu lieu.

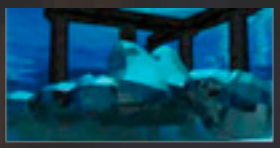
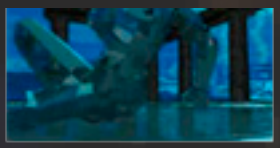
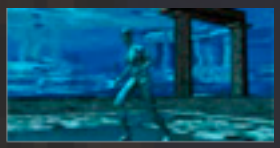
• Lion a de nouveau essuyé une défaite, on peut penser qu'il est encore sorti au premier tour.
• Aoi n'a pas réussi non plus à faire ses preuves, elle est donc probablement sortie dès le premier tour elle aussi.
• Jeffry a gagné une somme d'argent plus considérable avec sa victoire dans le tournoi, il y'a donc de grandes chances pour qu'il fasse partie des demi-finalistes.
• Akira a subi une défaite mais rien n'indique qu'il a affronté Wolf car celui-ci semble davantage préoccupé par d'inquiétantes visions apocalyptiques dès le 3ème tournoi.
• On ne sait pas si Jacky et Sarah se sont à nouveau affrontés, celle-ci ayant pris ses distances avec son frère avant le tournoi.
• Shun-Di n'a pas retrouvé son disciple, et on ignore toujours son classement dans ce tournoi.


DEMI-FINALES
?
?
Kage
Lau
?
FINALE
Kage
Lau
Kage
BONUS STAGE
Dural

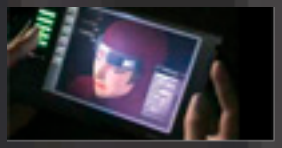
Il ne faut pas oublier que chacun des champions de Virtua Fighter doit se mesurer à l'étrange boss Dural à la fin du tournoi. Qui est-elle? D'où vient-t-elle? Que devient-elle? Voici pour terminer ce dossier les réponses à ces nombreuses questions...

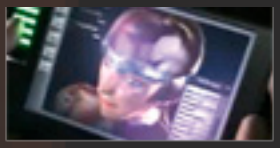
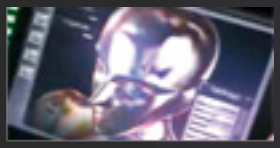
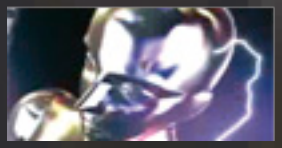
Le Mystère Dural...

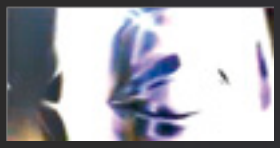
Kage était entré dans le premier tournoi pour retrouver la trace de sa mère kidnappée par l'organisation Judgment 6. A la fin du 2nd tournoi, certains d'entre vous ont pu découvrir une mystérieuse cinématique montrant qu'une femme en chair et en os se cahait sous l'enveloppe métallique du boss Dural... Une déduction s'impose alors: Dural est bien Tsuki-Kage, la mère de Kage issue du même clan de ninjas.

Après l'avoir libérée à la fin de VF2, Kage dût se présenter au 3ème tournoi afin de guérir sa mère de dangereux symptômes issus de sa transformation (le Dural de chaque tournoi étant un nouveau prototype). Atteindre le nouveau Dural de VF3 était donc la clé mais Kage, bien que vainqueur, n'atteindra pas son objectif: sans remède, Tsuki-Kage se transformera à nouveau en Dural...





À défaut d'être FINLANDAIS,

soyez fin Pilote.

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Dreamcast
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

Conduire les voitures de rallyes les plus célèbres est à votre portée. Devenez fin pilote dans toutes les conditions et sur tous les terrains. Grâce à la connexion internet intégrée, enregistrez vos meilleurs temps et téléchargez le tableau des meilleurs scores.

SEGA

RETRO
POLIS